アタリ

ATARI® 2600™

MISSILE COMMAND™

ミサイル総司令部™

2638

YOUR COMMANDING ORDERS

Aliens from the planet of Krytol have begun an attack on the planet Zardon. The Krytolians are warriors, out to destroy and seize the planet of Zardon. Zardon is the last of the peaceful planets. The Zardonians are skillful and hardworking people. Their cities are built-up and rich in resources. It is truly a planet void of crime and violence.

Zardon has built a powerful defense system. Several antiballistic missile bases have been established within the cities of Zardon. The Zardonians are ready for this attack, and are prepared to fight to save their cities.

As base commander it is your responsibility to protect and defend six cities on the planet of Zardon. The Krytolians have begun firing interplanetary ballistic missiles. They are aiming at your cities and missile bases. Your only defense is to fire back with antiballistic missiles. But watch out, the Krytolians are sly, they also have cruise missiles. Cruise missiles look like satellites, but they are just as deadly as the interplanetary ballistic missiles.

Use your antiballistic missiles (ABMs) to stop the enemy before your happy and harmonious planet is destroyed.

GAME PLAY

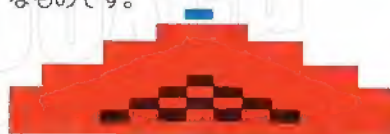
The object of the game is to defend your cities and missile base. The enemy fires interplanetary ballistic missiles and cruise missiles, both of which are aimed to destroy your cities and missile base. There are two types of cruise missiles; smart cruise missiles, which try to evade your antiballistic missiles (ABMs), and dumb cruise missiles, which fall in a straight path.

The enemy attacks in a series of waves that may vary in the number of attacking interplanetary ballistic missiles. Each consecutive wave moves faster. The faster the wave, the more difficult it is to defend the cities.

あなたは総司令官

クリトール惑星からの侵入者が、あなたの惑星 ザードンを攻撃してきます。クリトール星人は、あなたのザードン惑星を攻撃、占領するために、はるか宇宙の彼方からやってくる宇宙戦士達です。一方、ザードン惑星は、宇宙に残された唯一の平和な惑星です。豊かな資源にめぐまれ、高度な技術をもち、勤勉なザードン星人は、この惑星に多くの都市を建設しました。そして、犯罪と暴力のない、すばらしい惑星国を築きあげたのでした。

ザードン惑星には、敵の攻撃に備える強力な防衛システムがあります。ザードンの各都市には、対弾道ミサイル基地が配備されており、ザードン星人は、今回のクリトール星人の攻撃に対して迎撃準備完了、自分達の都市を守るため、あくまで戦う体制をととのえています。

弾道ミサイル迎撃基地の総司令官であるあなたの任務は、ザードン惑星の6都市を敵の攻撃から守り、そして救うことです。クリトール星人はすでに、惑星間弾道ミサイルを発射させています。敵の目標はもちろん、6都市とミサイル基地の破壊です。あなたは全軍を指揮し、対弾道ミサイルを発進させて反撃してください。ただし、気をつけてください。敵はてごわい上に、ミサイル巡洋艦まで持っています。この巡洋艦は、ちょっと見ると人工衛星のような格好をしていますが、その性能は惑星間弾道ミサイルと同じく、強力なものです。

さあ、対弾道ミサイルを駆使して、敵の攻撃をくい止め、平和ですばらしいあなたの惑星国ザードンを守りましょう。

ゲームの遊び方

このゲームの目的は、あなたの都市とミサイル基地を守ることです。敵は攻撃にあたって、惑星間弾道ミサイルとミサイル巡洋艦を使います。ミサイル巡洋艦には2種類あります。ひとつは、スマート　ミサイル巡洋艦といい、これはあなたの対弾道ミサイル弾をうまく避ける性能をもっています。もうひ

So, the faster the wave, the higher the scoring.

With each wave, you have 30 ABMs for defense (see Figure 1). Your missile launching base (bottom, center of playfield) contains only 10 ABMs at a time. As each set of ABMs is fired, you automatically receive 10 more from your underground missile dump (bottom left). Once you have fired all 30 ABMs, you are defenseless until a new wave begins.

You must protect your missile launching base from enemy fire. Once it is hit, all of its contents are destroyed. However, you still have the remaining missiles in the underground dump. The game ends when all of the cities are destroyed.

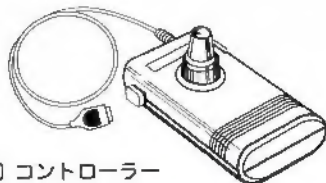
惑星間弾道ミサイル
(INTERPLANETARY BALLISTIC MISSILES)

ミサイル巡洋艦
(CRUISE MISSILE)

1

地下弾薬庫
(ABMs)

USING THE CONTROLLERS

Use the JOYSTICK control switch with this ATARI Game Cassette. Be sure the controller cables are firmly plugged into the jacks at the front of your Video Computer System™ console. For one-player games, plug the controller into the left controller jack (jack 1). See your owner's manual for further details.

2800 コントローラー
(2800 CONTROLLER)

Use the joystick as a target control for your ABMs. Move the joystick up, down, right, left, or diagonally to move the cursor (blinking light) to the place you wish your antiballistic missile to explode. (See Figure 2.) Press

とつは、ダム ミサイル巡洋艦といい、まっすぐにだけ降下してくる、いわばのろま巡洋艦です。(ひとつのゲームに2種類の巡洋艦が使われることはありません。どのゲームに、どちらの巡洋艦が使われるかは、ゲーム選択表を参照してください。)

敵は、いく度も波のように攻撃をかけてきます。各回の攻撃波で使われる惑星間弾道ミサイルの数はちがいます。また、攻撃波の回数が多くなるほど、弾道ミサイルのスピードが速くなります。そして、敵弾のスピードが増すにつれて、防御がむずかしくなりますが、敵弾をやっつけた場合の得点も高くなってきます。攻撃波と得点については、「スコア」の項を見てください。

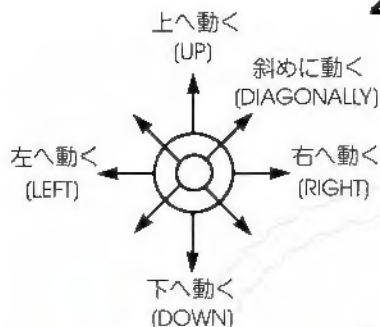
1回の攻撃波に対して、あなたは30発の対弾道ミサイルをもっています。(図1参照) ただし、ミサイル基地には1度に10発しかミサイルが置けず、残りは地下の弾薬庫に保管されています。(画面下部中央参照) ひと組10個のミサイルを使い尽すと、次の10個が自動的に地下弾薬庫から運ばれてきます。30個のミサイルを全部発射させてしまうと、次の攻撃波が現われるまで、あなたは無防備状態で何もできません。

敵の攻撃から自軍のミサイル発射基地を守らなければなりません。ミサイル発射基地が爆撃を受けると、基地内のミサイルが全部破壊されます。ただし、地下弾薬庫にあるミサイルは大丈夫です。6都市全部が破壊されるとゲームは終了します。

コントローラーの使い方

このゲームでは、ジョイスティック コントローラーを使います。コンソールユニットのコントローラー用差込口にコントローラーのプラグをしっかり差し込んでください。1人用ゲームでは差込口1を使います。詳しくは、オーナーズ マニュアルを参照してください。

ジョイスティックを使って、標的に合わせ、あなたの対弾道ミサイルを爆発させます。ジョイスティックを前後 左右あるいは斜めに動かし、誘導標的(画面に出ている四角い形をした光る物体)を、ミサイルを爆発させたいところへ移動させます。(図2参照) 次にコントローラーの赤いボタン(右左どちらで

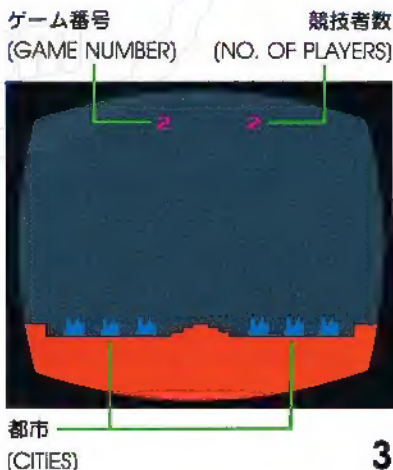
either red controller button to launch your ABM. Your ABM will explode wherever the cursor is at the moment of launching.

Once you have launched an ABM, you can move to a new target and launch again while the first ABM is in flight. The best way to destroy the enemy is to place the cursor directly in the path of the interplanetary ballistic missile. The ABM must make contact with the tip of the enemy's interplanetary ballistic missile.

Some game variations have a fast cursor and some have a slow cursor. The faster the cursor moves the harder it is to position below the enemy missiles. (See the GAME SELECT MATRIX for the games which feature a fast cursor or slow cursor.)

CONSOLE CONTROLS

SELECT/RESET Switches

To select a MISSILE COMMAND game, press down the SELECT switch. To quickly change the game number, hold down the SELECT and the RESET switches at the same time.

The game number and the number of players appear in the middle of the screen. The game number is to the left of the number of players. (See Figure 3.) When you have selected the game you wish to play, press the RESET switch to start the action. Each time RESET is pressed the game starts over. When game

もかまいません）を押して、ミサイルを発射します。ミサイルは、ボタンを押したあと、誘導標的のある位置で爆発します。

ひとつのミサイルが爆発している間にでも、次の標的へ向ってミサイルを発進させることができます。敵ミサイルの軌道方向へ直接誘導標的を移動させてミサイルを発進させ、敵を撃墜するのがコツです。対弾道ミサイルが敵のミサイルに接触しなければ爆破できません。

誘導標的が速く動くゲームと、遅く動くゲームがあります。動きが速い方が標的を敵に合わせるのがむずかしくなります。（ゲームを選ぶには、ゲーム選択表を参照してください。）

コンソール ユニット

セレクト（選択）スイッチ
リセット（開始・再開）スイッチ

遊びたいゲーム番号を選ぶには、このセレクト（SELECT）スイッチを押します。番号は順番に現われます。早送りしたい場合は、横のリセット（RESET）スイッチを同時に押してください。

ゲーム番号とプレーヤーの数の表示が画面の上方中央に出ます。左の数字がゲーム番号で、右の数字がプレーヤーの数です。（図3参照）ゲームを選び、競技を始めるときは、リセット（RESET）スイッチを押し、そしてはなします。ゲームの途中でも、このスイッチを押すと、いつでもゲームは初めから再開します。ゲームが始まると、画面上方に得点が出ます。

スキル（技能）スイッチ
(A-EXPERT / B-NOVICE)

B-NOVICE（初心者）のスイッチを入れると、あなたの対弾道ミサイルのスピードは速くなります。A-EXPERT（エキスパート）のスイッチを入れると、対弾道ミサイルのスピードは遅くなり、したがって、ミサイル基地と都市の防衛がむずかしくなります。

注意：電子部品を保護し、アタリ® ビデオ コンピューター システム™ ゲームを長持ちさせるために、アタリ® ゲーム プログラム カセットの差し込み、取りはずしの際は、必ず、コンソール パワースイッチをオフ（OFF）にしてください。

play starts, the score appears at the top of the screen.

Skill Switches

A-EXPERT/B-NOVICE

When your B-NOVICE switch is on, your ABMs move quickly. When your A-EXPERT switch is on, ABMs move at a slower pace, making it more difficult to defend your cities and your missile base.

Note: Always turn the console power switch OFF when inserting or removing an ATARI Game Cassette. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System game.

SCORING

You score points when you destroy interplanetary ballistic missiles and cruise missiles. You also score points for unused antiballistic missiles and saved cities. Because each consecutive wave

SCORING	
Interplanetary Ballistic Missiles	25 points
Enemy Cruise Missiles	125 points
Unused Antiballistic Missiles	5 points
Saved Cities	100 points
Scoring Multiplier	
WAVES 1 - 2	Single Scoring
WAVES 3 - 4	Double Scoring
WAVES 5 - 6	Triple Scoring
WAVES 7 - 8	Four Times Scoring
WAVES 9 - 10	Five Times Scoring
WAVES 11 - above	Six Times Scoring

スコア

敵の惑星間弾道ミサイル、または、ミサイル巡洋艦を撃墜するごとに、得点がもらえます。また使用せずに残ったミサイル弾、それから破壊されずに残った都市も得点の対象になります。敵の惑星間弾道ミサイルの攻撃は波状攻撃で行なわれ、攻撃のスピードは、一回ごとに速くなりますが、回がかさなるごとに得点も倍加されます。たとえば、攻撃波9および10の得点は基本点の5倍の点数になります。(得点倍加表参照)

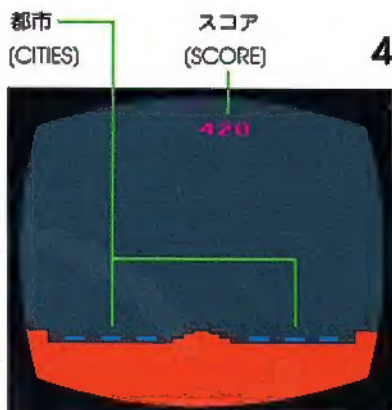
使わなかった対弾道ミサイルと破壊されなかった都市の数(従って、その得点)は、各攻撃の終りに記録されます。

新しい攻撃波が始まる前に、前回の攻撃で残った都市は、一度地下に沈み再び浮き上がります。(図4 参照)これは、新しい攻撃波に入るサインです。
1万点を得点するたびに、ボーナスが

基 本 点	
惑星間弾道ミサイル撃墜	25点
ミサイル巡洋艦撃墜	125点
自軍の未使用の対弾道ミサイル	5点
破壊をまぬがれた都市	100点
得点倍加表	
攻　撃　波　1・2	基本点
攻　撃　波　3・4	基本点の2倍
攻　撃　波　5・6	基本点の3倍
攻　撃　波　7・8	基本点の4倍
攻　撃　波　9・10	基本点の5倍
攻　撃　波　11及びそれ以上	基本点の6倍

of interplanetary ballistic missiles moves faster, the points for the higher numbered waves are multiplied. For example, waves 9 and 10 are worth 5 times their original point value. (See SCORING.)

Unused ABMs and saved cities are tallied at the end of each wave. Before each new wave, the cities fall and rise again when the wave begins (see Figure 4). A bonus city is awarded every 10,000 points. If your score reaches 10,000 points at the end of a wave and all six of your cities are destroyed, you still receive a bonus city and another wave of interplanetary ballistic missiles will attack.

Bonus cities are saved if none of your cities are destroyed. A musical tune is played each time a bonus city is used.

GAME VARIATIONS

MISSILE COMMAND has 34 game variations. Games 1 through 17 are for one player, and games 18 through 34 for two players. Games 17 and 34 are easier versions for beginners and young children.

Slow/Fast Target Control

Some game variations have fast target control and some have slow target control. This means that you may move the cursor fast or slow around the screen. Because you use the joystick to move the cursor, the slower it moves, the more control you will have; but the fewer amount of targets you'll be able to hit. The faster the cursor moves, the more difficult it is to control; but the more targets you will be able to hit.

Smart Enemy Cruise Missile/ Dumb Enemy Cruise Missile

After the sixth wave of interplanetary ballistic missiles, the enemy may attack with cruise missiles. The dumb cruise missiles

もらえます。攻撃波が終わる前に、1万点に達していると、6都市が全滅していても、ボーナス都市がもらえて、次の攻撃波を迎えることになります。都市が全く破壊されていない間に、ボーナス都市を手に入れた場合は、別に保存されます。ボーナス都市を使用するたびに音楽が鳴ります。

ゲーム バリエーション

この「ミサイル総司令部」ゲームには、34種のゲーム バリエーションがあります。ゲーム1からゲーム17までは、1人用ゲームで、ゲーム18からゲーム34までは2人用ゲームです。また、ゲーム17とゲーム34は小さいお子様や初心者用のやさしいゲームです。

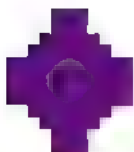
誘導標的の速度

ゲームによって誘導標的の速度の速いものと遅いものがあります。誘導標的はジョイスティックを動かして操作するのですが、標的の動く速度が遅い方がコントロールしやすくなります。速い方のゲームでは、ジョイスティックを少し動かしても、誘導標的はさっと移動するので、微妙なコントロールはむずかしくなります。けれども、なれてくると、誘導標的の速度が速い方がどんどん移動して、ミサイルを誘導し敵を撃墜できる可能性が大きくなります。

スマート ミサイル巡洋艦／ダム ミサイル巡洋艦

2種類の巡洋艦があることは前に述べたとおりです。敵の第7攻撃で、敵はこのダム，または、スマート ミサイル巡洋艦を使って攻撃してきます。ダム（のろま）ミサイルは、まっすぐに進んでくるので、迎撃はかなり容易です。スマート ミサイルは、あなたの対弾道ミサイルを探知し、回避する性能をもっていますから、むずかしくなります。

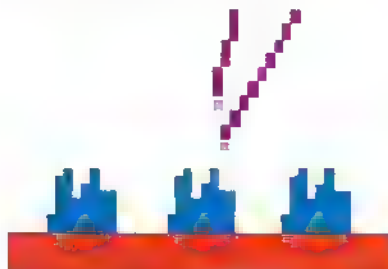
攻撃波

番号の大きい攻撃波ほど、敵ミサイルのスピードが速くなります。何番目の

travel in a straight line and are fairly easy to destroy. The smart cruise missiles can detect and evade your ABM explosions, making them more difficult to destroy.

Starting Wave

The higher the wave number, the faster the enemy missiles attack. Some game variations start at a low wave number and progress to a higher and faster wave number. The games that start at a high wave number are fast in the beginning and progress even faster with each wave. The faster waves score more points.

Children's Games

Games 17 and 34 play at a slower and easier speed for young children. They have dumb enemy cruiser missiles, slow target control, and the enemy attacks at a slower rate with less missiles. As children become skilled at this level, they should try the more difficult game variations, starting at Game 1.

Two-Player Games

Games 18 through 34 are two-player games. In two-player games, each player alternates as base commander, one wave at a time. The left controller player begins the game. Each player's score appears at the top of the screen with each turn. At the end of the game both players' score are alternately displayed on the screen.

HELPFUL HINTS

■ You may fire up to three defense missiles simultaneously. After pressing the controller (fire) button, move to the next enemy site and fire again. Do not wait for the explosion before moving.

■ Once a city is destroyed concentrate only on your missile base and saved cities. Ignore enemy fire aimed at cities already destroyed.

■ Smart enemy cruise missiles are easiest to destroy if your cursor is directly on them. When it is directly on them, the enemy cannot detect your ABMs.

攻撃波からゲームをスタートするかはゲーム選択表を見てください。小さい番号の攻撃波からスタートしたゲームでは、はじめは敵ミサイルのスピードは遅く、だんだん速くなります。大きい番号の攻撃波からスタートしたゲームでは、はじめから敵ミサイルのスピードは速く、回を追うごとにさらにスピードを増します。スピードの速い攻撃波ほど得点は大きくなります。

低学年児用ゲーム

ゲーム17とゲーム34は小さいお子様用にスピードを落してあります。ミサイル巡洋艦はダム・ミサイル巡洋艦で、誘導標的の速度も、敵ミサイルの攻撃スピードも遅くしてあります。 このゲームで腕が上がったら、ゲーム1.に移り、 そしてだんだんとむずかしいゲームへと進みましょう。

2人用ゲーム

ゲーム18から34までが2人用ゲームです。攻撃波が1回終わるたびに、プレーヤーが交代します。左のコントローラーを使うプレーヤーから始めてください。各プレーヤーの得点は、各自の番に画面に表示されます。ゲームが終わると両方のプレーヤーの得点が表示されます。

作戦

■同時に3発までミサイルを発進させることができます。コントローラーの赤いボタンを押してミサイルを発進させたら、すぐ次の敵ミサイルに向って誘導標的を動かし、ねらいを定めてミサイルを発進させましょう。先のミサイルが爆発するのを待っている必要はありません。次々に発進させないと間に合いません。

■敵の攻撃を受けて破壊された都市は、もうそれ以上防衛する必要はないので、そこへ攻撃してくる敵ミサイルは放っておいて、残っている都市とミサイル基地をめがけてくる敵ミサイルに注意を集中させましょう。

■スマート ミサイル巡洋艦は、あなたの誘導標的がぴったりとついている間は、探知性能がないので、誘導標的を巡洋艦にくっつけて、いっしょに移動させ、その間にタイミングよくミサイルを発進させると簡単に撃墜できます。

GAME SELECT MATRIX

ONE-PLAYER GAME NO.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17*
FAST TARGET CONTROL		■		■		■		■		■		■		■		■	
SLOW TARGET CONTROL	■		■		■		■		■		■		■		■		
DUMB CRUISE MISSILE	■	■			■	■			■	■			■	■			
SMART CRUISE MISSILE			■	■			■	■			■	■			■	■	
FIRST WAVE	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	1
TWO-PLAYER GAME NO.	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34*
FAST TARGET CONTROL		■		■		■		■		■		■		■		■	
SLOW TARGET CONTROL	■		■		■		■		■		■		■		■		
DUMB CRUISE MISSILE	■	■			■	■			■	■			■	■			
SMART CRUISE MISSILE			■	■			■	■			■	■			■	■	
FIRST WAVE	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	1

*Children's Version

ゲーム選択表

1人用ゲーム番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17*
高速誘導標的		■		■		■		■		■		■		■		■	
低速誘導標的	■		■		■		■		■		■		■		■		
ダム ミサイル巡洋艦	■	■			■	■			■	■			■	■			
スマート ミサイル巡洋艦			■	■			■	■			■	■			■	■	
最初の攻撃波の番号	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	1
2人用ゲーム番号	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34***
高速誘導標的		■		■		■		■		■		■		■		■	
低速誘導標的	■		■		■		■		■		■		■		■		
ダム ミサイル巡洋艦	■	■			■	■			■	■			■	■			
スマート ミサイル巡洋艦			■	■			■	■			■	■			■	■	
最初の攻撃波の番号	1	1	1	1	7	7	7	7	11	11	11	11	15	15	15	15	1

*低学年児用ゲーム